Abril
GAME • Mario sumiu. Apenas você e Yoshi podem salvá-lo
R$ 8,95
Ano 5
13/1/2005
Nº 253
RECREIO
ISSN 1517-7467
9 771517 746002 00253
NINGUÉM MERECE!
Os irmãos Baudelaire só dão azar e ainda vivem no sufoco para se livrar de um vilão no divertido filme Desventuras em Série
www.RECREIOONLINE.com.br
ELES NÃO PERDEM A HORA
Conheça bichos muito pontuais
BRINCADEIRAS DE FÉRIAS
GRÁTIS
GELECA
Você não vai querer desgrudar dela!
Geleca
RECREIO
Ninguém quer passar as férias comigo!
HQ
Descubra como o Stitch nasceu
NADA DE PAGAR MICO
Veja dicas para salvar suas férias

AQUI TEM

CAPA: DIVULGAÇÃO E JEAN GALVÃO (MICO)

Curiosidades!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

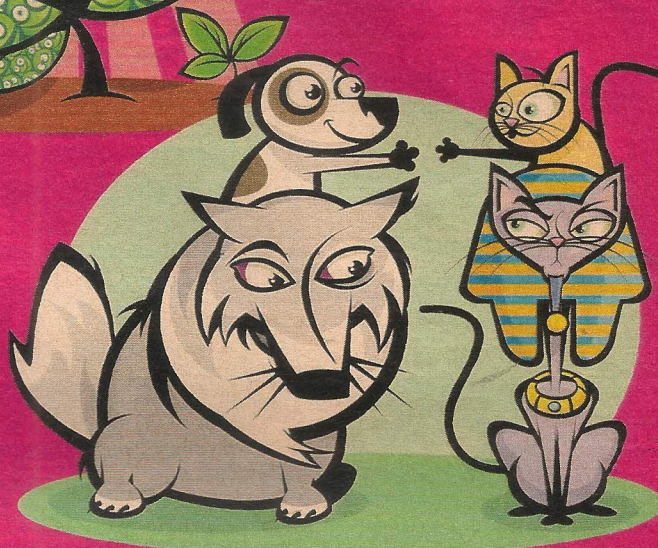
POR QUE AS PLANTAS SÃO VERDES?

Gabriel B. H. Lisboa
São Paulo – SP

Porque possuem um pigmento chamado clorofila. Essa substância permite que os vegetais verdes captem a energia da luz do Sol para produzir seu alimento.

CHICLETE FAZ MAL?

Caio Florentino Nogueira
Sinop – MT

A mastigação lenta e constante aciona o sistema digestivo que produz suco gástrico para digerir os alimentos. Quando mascamos chiclete, produzimos suco gástrico, mas não engolimos nenhum alimento, portanto isso pode aumentar a acidez no estômago.
Se alguém mascar vários chicletes por dia durante vários dias seguidos, corre o risco de ter uma inflamação no estômago.

DESDE QUANDO EXISTEM CÃES E GATOS?

Isabella Cristina Valle Weyers
Barbacena – MG

Acredita-se que um dos primeiros ancestrais dos cães viveu há 14 mil anos no Sudeste Asiático, Oriente Médio ou norte da África. Nessa época, o homem começou a cultivar plantações e a criar animais. A partir daí, os cães foram adotados para proteger os rebanhos.
Os felinos também convivem com o ser humano há muito tempo. O esqueleto de um gato selvagem foi encontrado em uma caverna habitada por homens da Idade da Pedra. E no Egito, no ano 3000 antes de Cristo, eles eram considerados como deuses.

VOCÊ SABIA QUE...

Foi encontrada a escada mais antiga da Europa? Ela é de madeira e está em uma mina de sal, na Áustria. Acredita-se que a escada seja do século 13 antes de Cristo e que a madeira não apodreceu graças à grande quantidade de sal que existe no local.

QUEM FOI BENJAMIN FRANKLIN? O QUE ELE INVENTOU E DESCOBRIU?

Thaíse Rubbo Leite
São Paulo – SP

Ele viveu nos Estados Unidos no século 18 e foi jornalista, impressor, filósofo, economista, diplomata, cientista e inventor. Ficou famoso ao fazer uma experiência arriscada para provar que existe eletricidade nos raios: saiu para empinar pipa em pleno temporal. Franklin amarrou uma chave de metal na cauda do papagaio para mostrar que ela atraía os raios. Daí, propôs que o metal eletrizado fosse aproximado de outro metal fixo em um terreno para descarregar a energia no solo. A partir dessa idéia, foi criado o pára-raios. Franklin também inventou um aquecedor doméstico e lentes bifocais, que servem para corrigir ao mesmo tempo a visão para perto e para longe.

ILUSTRAÇÕES: STEFAN

QUAL É O SEGUNDO PAÍS MAIS POPULOSO DO MUNDO?

Allinon Marlon, 10 anos
Natal – RN

O país com a segunda maior população mundial é a Índia com mais de 1 bilhão de habitantes. E o número não pára de crescer: são mais 20 milhões a cada ano. Toda essa gente se comunica por meio de 17 idiomas oficiais. O país mais populoso de todos é a China.

CONSULTORIA:
HELENICE BIANCALANA
(diretora do Departamento de Prevenção da Associação Paulista de Cirurgiões Dentistas).

FONTES:
ALMANAQUE ABRIL 2004.
Banco de dados do NATIONAL MUSEUM OF NATURAL HISTORY. SMITHSONIAN INSTITUTION (http://nmnhgoph.si.edu/msw/.),
SCIENCE MAGAZINE, edição de abril de 2004.

Você sabe onde tem um telefone?

E AGORA?

Faça o teste e descubra como você reage em situações difíceis.

1 Se uma mariposa enorme entra no seu quarto, você:

- ● Apaga a luz do quarto e acende a do corredor, para que ela seja atraída pela lâmpada e saia.
- ◆ Leva o maior susto e tenta acertá-la com qualquer coisa que tiver na mão.
- ★ Improvisa uma rede com seu pijama para observá-la mais de perto antes de soltá-la pela janela.

2 Depois de tirar zero em uma prova, como você reage?

- ● Fala com seus pais, agüenta a bronca e promete que vai se sair melhor da próxima vez.
- ★ Estuda para a próxima prova e só conta para seus pais depois que recuperar sua nota.
- ◆ Chora para seus pais ficarem com pena de você.

3 Ao notar que seu bicho de estimação está muito quieto, qual a sua reação?

- ◆ Liga para seus pais na hora e pede que levem o bicho ao veterinário.
- ● Observa se ele está comendo e bebendo água para saber se está bem.
- ★ Tenta brincar com ele para animá-lo e oferece a ração que ele mais gosta.

4 Num campeonato de videogame, você começa a perder uma corrida para um adversário fraco e:

- ◆ Fica furioso e joga o controle longe.
- ● Continua jogando, pois sabe que ele vai acabar errando.
- ★ Faz uma manobra arriscada para tentar tirá-lo da pista.

5 Qual destes personagens mais se parece com você:

- ● Velma.
- ◆ Docinho.
- ★ Dexter.

6 Como você reagiria se encontrasse um fantasma?

- ◆ Daria um chute nele e sairia correndo.
- ● Puxaria o lençol para desmascará-lo.
- ★ Tentaria se comunicar com ele.

Ele está muito quieto.

7 Se faz uma viagem ao passado e descobre que a máquina do tempo quebrou, você:

- ◆ Chuta a máquina.
- ★ Tenta consertá-la usando ferramentas simples.
- ● Tenta entrar em contato com o criador da máquina usando o telefone da sua época que está no seu bolso.

8 Quando um colega maior que você o empurra na hora do recreio, qual a sua reação?

- ★ Faz de conta que está amarrando o sapato e põe o pé no caminho dele.
- ◆ Grita com ele na hora.
- ● Dá um jeito de cair em cima de um colega maior ainda e pede desculpas dizendo que foi empurrado.

9 Imagine que está acampando, começa a chover e você percebe que há um furo na barraca. O que você faz?

- ◆ Sai correndo.
- ● Prende um pedaço de plástico por dentro da barraca com esparadrapo.
- ★ Usa um chiclete para fechar o buraco.

10 Num trabalho em grupo, você dá uma idéia e ninguém concorda. Você:

- ◆ Sai do grupo e faz o trabalho sozinho.
- ★ Faz um desenho para que eles entendam melhor sua sugestão.
- ● Ouve outras idéias e tenta explicar por que acha a sua melhor.

11 Depois que um colega de escola quebra sua lapiseira favorita, você:

- ◆ Arruma a maior briga.
- ★ Aceita uma caneta bem legal em troca.
- ● Sugere que ele compre outra igual.

12 Quando assiste a um filme de suspense, geralmente você:

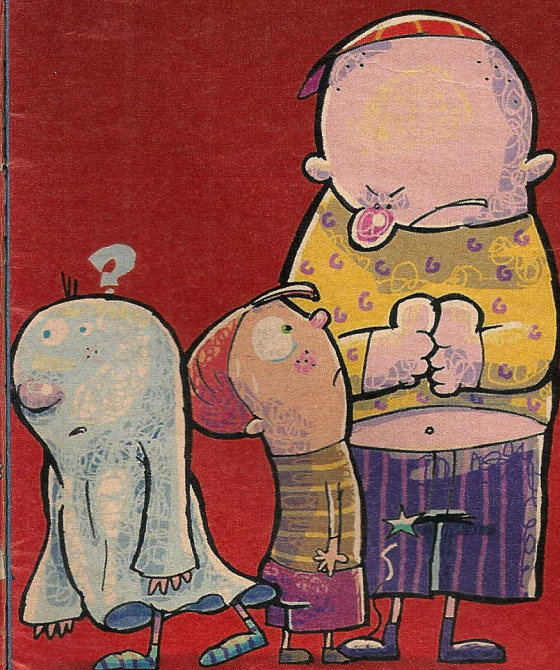
- ● Sabe quem é o culpado bem antes do final.
- ★ Imagina um jeito de vencer o vilão.
- ◆ Morre de medo e depois perde o sono.

VEJA O RESULTADO

SE MARCOU MAIS ●
Quando alguma coisa dá errado, você gosta de ter um tempo para pensar até achar uma boa solução. Não costuma entrar em pânico ou perder a calma com facilidade e quase sempre consegue resolver encrencas usando sua inteligência e um pouco de paciência.

SE MARCOU MAIS ◆
Pelo jeito, você é impulsivo e costuma perder a calma quando se depara com uma encrenca. Quase sempre grita, fica emburrado e briga com as pessoas sem pensar e depois acaba se arrependendo. Às vezes, essas reações rápidas podem surpreender os outros e você se sair bem.

SE MARCOU MAIS ★
Dificilmente você desanima diante de um problema. Acha que tudo tem jeito e procura soluções diferentes e criativas para resolver as confusões. Às vezes, se atrapalha um pouco com tantas idéias, mas quase sempre acha saídas geniais e consegue resolver tudo do seu jeito.

ILUSTRAÇÕES: CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Texto CLÁUDIO FRAGATA
Design MARCIO CAPARICA

AVENTURAS APAVORANTES

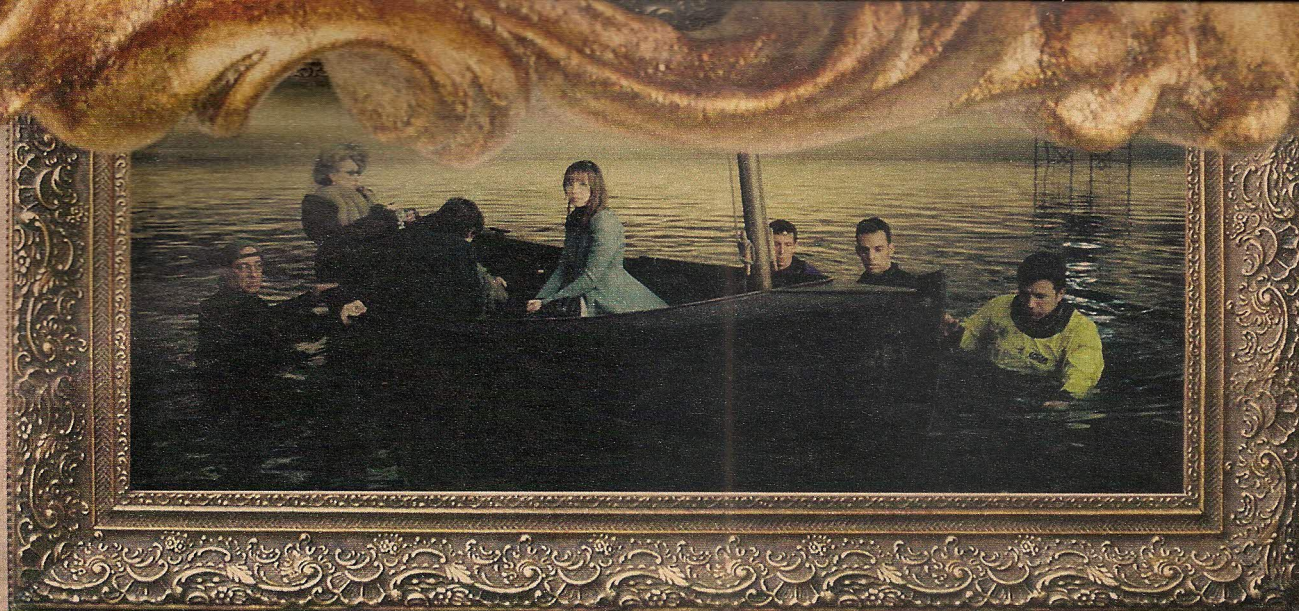
Saiba tudo sobre o filme Desventuras em Série, que estréia nos cinemas no dia 21 de janeiro trazendo para as telas a vida atribulada dos irmãos Baudelaire.

Talvez seja melhor você parar de ler esta matéria enquanto é tempo... É que se virar as páginas da revista vai encontrar assuntos mais divertidos do que a triste história do filme Desventuras em Série. Ou será que você tem mesmo coragem de conhecer os irmãos Violet, Klaus e Sunny Baudelaire?

Eles são as crianças mais infelizes do planeta e suas vidas estão repletas de má sorte. Mas é exatamente por isso que vale a pena assistir ao filme. Ele é baseado nos três primeiros livros da coleção Desventuras em Série, uma história cheia de vilões, cobras gigantes, sanguessugas comedoras de gente, suspense e um incrível toque de humor.

Se você pretende mesmo seguir em frente, saiba que a história dos Baudelaire já começa mal. Logo de cara, eles descobrem que perderam os pais em um incêndio e que a mansão da família foi reduzida a um monte de cinzas.

Depois são levados para a casa do conde Olaf, um parente cruel e vigarista. Assim que vira o tutor dos Baudelaire, o conde passa a ter uma idéia fixa que é colocar as mãos na fortuna dos órfãos.

Para atingir seu objetivo, vive tramando um plano mais sinistro do que o outro. Só que o feitiço vira contra o feiticeiro e ele é considerado um tutor descuidado. Os meninos então vão viver com o tio Monty, um renomado cientista que é especializado em cobras.

EFEITOS "DESASTROSOS"

Para recriar as confusões vividas pelos irmãos Baudelaire, que estão sempre fugindo e trocando de casa, foram necessários 70 cenários, sendo que dois deles tiveram de ser construídos dentro da água.

Os efeitos especiais são de tirar o fôlego e aumentam o suspense. É o que acontece na cena em que a casa da tia Josephine despenca dentro do Lago Lacrimoso e os Baudelaire têm de lutar contra a gravidade para não ter o mesmo fim. Ou então o terrível ataque de sanguessugas ao barco dos irmãos. E a maioria dos efeitos não foi criada no computador. Quase todas as situações incrivelmente desastrosas que você vê no filme aconteceram diante das câmeras.

Além do elenco de atores, foram recrutados 100 animais para as filmagens. Nas seqüências da Sala dos Répteis na casa do tio Monty, entraram em cena 70 cobras, muitas delas venenosas, iguanas, escorpiões e até uma tartaruga de 90 quilos.

O grande vilão

Nem é bom falar muito sobre uma pessoa como o conde Olaf. Ele é malévolo, desprezível, horroroso, sinistro, traiçoeiro, egoísta e cruel. Também é maquiavélico e planeja friamente o pior jeito de prejudicar alguém. Mestre em disfarces e truques baixos, é tão convencido que ganhou um site só dele (ou será que obrigou os produtores do filme a fazer esse site?). Confira em www.countolaf.com e depois, se tiver coragem, leia o blog dessa figura sinistra http://www.countolaf .com/blog.

Mais problemas

Ao contrário do que se possa imaginar, mesmo em uma casa cheia de animais venenosos e serpenteantes, os órfãos passam dias felizes ali. Mas isso não dura muito. As coisas pioram com a chegada de um suspeito assistente chamado Sthefano, o que aqui significa "o conde Olaf disfarçado".

Depois de mais um plano terrível do conde, os irmãos são obrigados a viver com outro parente, a tia Josephine. Ela é uma viúva que mora numa casa à beira de um lago repleto de sanguessugas. Mesmo com tudo isso, os irmãos voltam a se sentir seguros e pensam que finalmente estão livres do desprezível conde Olaf.

Infelizmente, tudo piora mais uma vez com o aparecimento de um misterioso marinheiro de perna de pau, o que aqui deve ser entendido como "conde Olaf ataca novamente". Dessa vez, o vilão arma o plano mais covarde de todos para ter o controle da herança dos Baudelaire: ele quer se casar com Violet.

Os três irmãos vão ter de usar toda a sua coragem, inteligência e criatividade para vencer o perigoso e incansável conde Olaf. Do mesmo jeito que você vai ter de se esforçar para não sair apavorado no meio da sessão de cinema. Ou será que vai querer ver o filme até o fim, como fez com esta matéria?

DESVENTURADOS E DIVERTIDOS

Violet

Ela tem 14 anos e é uma grande inventora. Passa a maior parte do tempo com os cabelos presos para que não caiam nos olhos. Já criou vários aparelhos estranhos que sempre funcionam na hora que precisa escapar de uma encrenca.

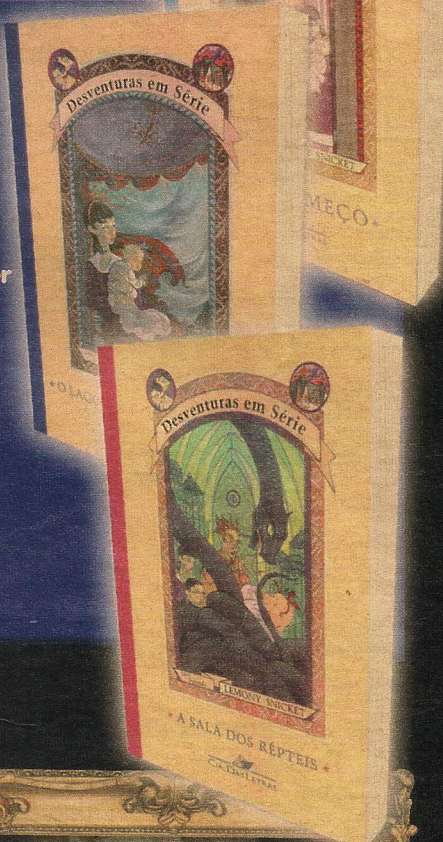
Klaus

Ele tem 12 anos e adora ler. É um grande pesquisador e possui conhecimentos extraordinários sobre todos os assuntos. Usa tudo o que sabe para decifrar os planos malignos do conde Olaf.

Sunny

É apenas um bebê, mas pode chegar engatinhando aos lugares mais impossíveis. Seus dentinhos afiados funcionam bem nas horas de perigo. Ela não sabe falar e diz coisas como *tói*, *juf* ou *omoá*, palavras que os irmãos entendem perfeitamente.

Tem muito mais

Os livros da coleção Desventuras em Série são sucesso no mundo todo. O misterioso autor é o americano Daniel Handler, que usa o pseudônimo de Lemony Snicket. Nas sessões de autógrafos, ele costuma brincar dizendo que o escritor Lemony não pôde comparecer e que ele veio em seu lugar. Suas histórias são cheias de tragédias, mas também têm muito humor. Para garantir o clima azarado, os livros têm 13 capítulos e Daniel, ou melhor, Lemony garante que a série acaba no 13º volume. O décimo volume é O Escorregador de Gelo e acaba de ser lançado no Brasil. Para conhecer mais sobre o escritor, visite o site www.lemonysnicket.com.

QUE FAMÍLIA!

Sr. Poe

Ele é um velho amigo da família e ficou com a responsabilidade de cuidar da herança dos meninos até que Violet complete 18 anos. Trabalha em um banco e vive estressado. É um pouco ingênuo e cabeça-dura.

Tio Monty

Seu nome é Montgomery Montgomery, por isso tanto faz você chamá-lo pelo nome ou pelo sobrenome. Ele é especializado em anfíbios. Descobriu uma espécie muito mansa de cobra que batizou de Víbora Incrivelmente Mortífera, só por piada.

Tia Josephine

Ela tem medo de tudo e vive trancada em sua estranha casa perto do Lago Lacrimoso. Desde que se tornou a guardiã dos irmãos Baudelaire, não se cansa de ensinar a maneira gramaticalmente mais correta de se falar.

QUE TIPO DE AZARADO VOCÊ É?

Nos quadrinhos e na TV, há personagens quase tão azarados quanto os de Desventuras em Série. Descubra com qual deles você se parece.

1 Um carro passa por uma poça e você leva um banho. Qual é a sua reação?

- ● Grita com o motorista.
- ★ Resolve inventar uma capa antipoça.
- ▲ Já sabia que isso ia acontecer.

2 O que você faz se tropeça e derruba seu sorvete?

- ★ Compra outro.
- ▲ Reclama e continua seu caminho.
- ● Sapateia no sorvete.

3 Depois de passar um tempão arrumando suas coisas na praia, cai a maior chuva e você:

- ● Quase explode de raiva.
- ▲ Fica na chuva, afinal isso sempre acontece.
- ★ Improvisa um abrigo no guarda-sol.

4 Você está na fila para ganhar um chocolate e bem na sua vez acabam os bombons. Então:

- ★ Espera que tragam mais.
- ▲ Vai embora resmungando.
- ● Você faz um escândalo e exige seu chocolate.

5 No caminho da escola, um passarinho faz cocô na sua cabeça. Você:

- ● Fica nervoso.
- ★ Tenta pegar o passarinho.
- ▲ Volta para casa e toma um banho.

6 Se vai ao cinema e não o deixam entrar porque a sessão já começou, você:

- ★ Fica para a próxima sessão.
- ▲ Vai embora.
- ● Insiste e entra fazendo barulho na sala.

Se respondeu mais ●

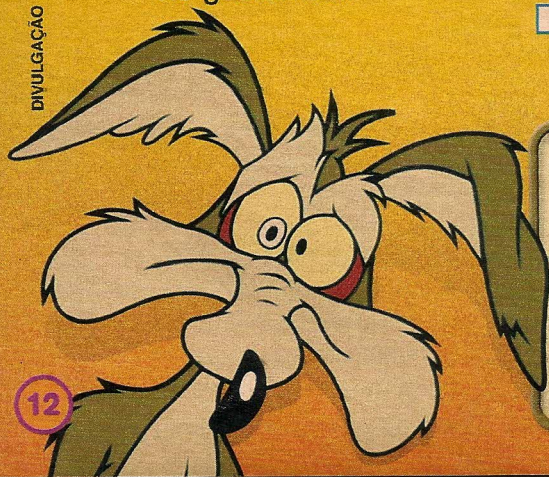
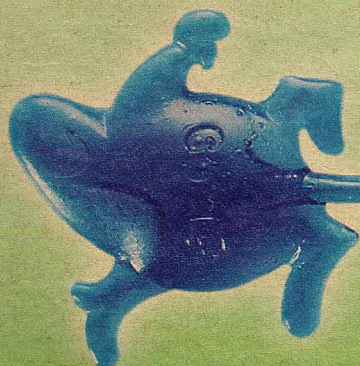
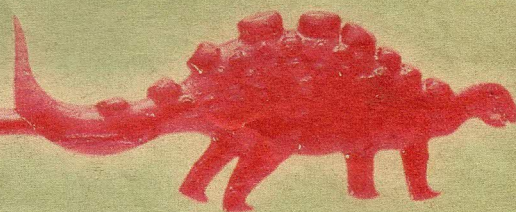
Quac! Você tem pavio curto como o Donald. Já pensou que talvez esse seu jeito nervoso possa trazer mais problemas? Tente se acalmar, senão você vai acabar se mudando para uma casa com número 13, como o pato mais zangado do mundo.

Se respondeu mais ▲

Você às vezes é pessimista como o Hardy, que está sempre se lamentando e prevendo o pior. Procure fazer as coisas com mais entusiasmo e se animar. Assim você vai conseguir se livrar do azar.

Se respondeu mais ★

Quando tudo vai mal, você faz como o Coiote: insiste. E às vezes se sai bem. É legal encarar essas encrencas como um desafio, mas tente não repetir os mesmos erros, pois só assim você vai alcançar o Papa-Léguas.

DIVULGAÇÃO

Esticamos a diversão nas suas férias.

Aproveite as férias com o Pega-Estica da RECREIO.
São mais de 30 modelos diferentes para você brincar.
Arremesse e grude na parede, na mesa, no telefone,
na geladeira e onde mais você quiser!

Semana que vem, não perca o PEGA-ESTICA.

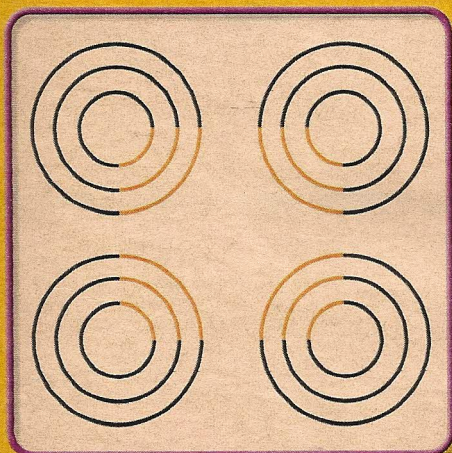
Patrocínio:

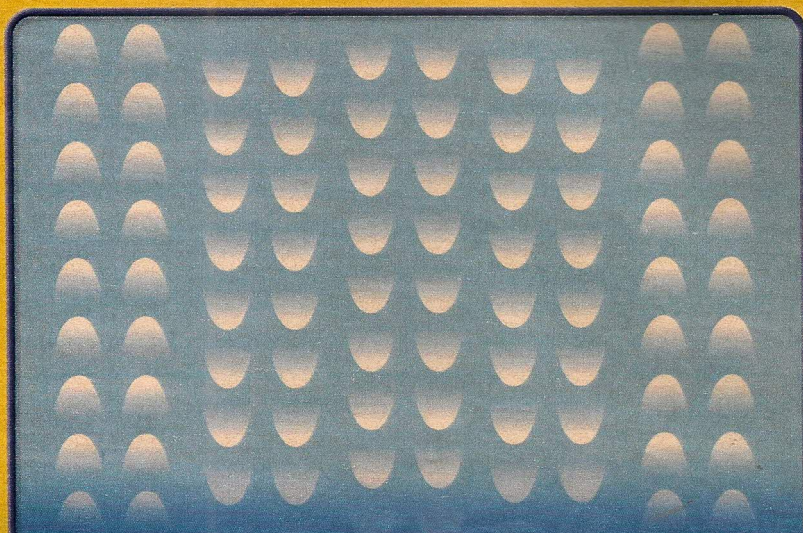
Toda quinta nas bancas.

TEM CERTEZA DO QUE VÊ?

Descubra como as imagens enganam nossos olhos.

CÍRCULO OU QUADRADO?

Observe a figura com atenção. Você verá um quadrado alaranjado no meio dela. Depois cubra cada conjunto de círculos com um papel e confira: a área central é toda branca.

O QUE ACONTECE?

Às vezes, nosso cérebro conclui que uma área inteira é de uma cor porque ao redor dela existem linhas dessa mesma cor. O contraste entre as cores laranja e preto reforça essa impressão.

PARA CIMA E PARA BAIXO

Observe a imagem com atenção. As três fileiras do centro parecem descer e as duas de fora parecem subir.

O QUE ACONTECE?

As formas brancas ficam transparentes em alguns pontos e quase se misturam ao azul. Essa mudança leve na cor faz com que o cérebro tenha uma impressão parecida com a de uma imagem em movimento. As figuras da lateral têm o branco mais forte na parte de cima e parecem subir. Já no meio a cor fica mais forte embaixo, dando a impressão de que estão descendo.

CORES TROCADAS

Leia esta série de palavras bem rápido e em voz alta.

preto verde azul amarelo
vermelho cinza preto rosa
laranja azul preto verde
amarelo verde cinza

O QUE ACONTECE?

A gente se confunde e não lê exatamente o que está escrito. Isso ocorre porque o cérebro trabalha rápido e associa o que está escrito às cores. Quando essas duas informações são diferentes, a leitura é dificultada.

Monte uma rampa de lançamentos e chame os amigos para este desafio.

BATALHA ESPACIAL

Você vai precisar de:

- papelão
- fita adesiva
- garrafa de refrigerante de 237 ml
- bexiga
- cola
- tinta colorida
- bolinha de isopor

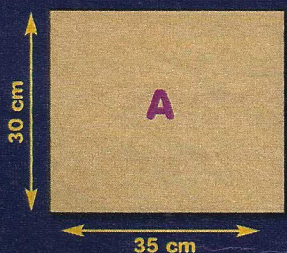
PRODUÇÃO: MARCOS FABIANO LOPES
ESQUEMAS: FABIO FIGUEIREDO
FOTO: LEO FELTRAN

RAMPA

1 Recorte no papelão as peças seguindo as medidas.

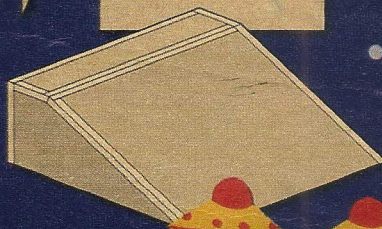
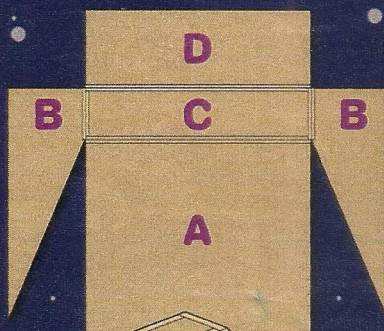
C — 8 cm

D — 12 cm

A — 30 cm × 35 cm

2 Junte as partes com fita adesiva e, então, dobre-as.

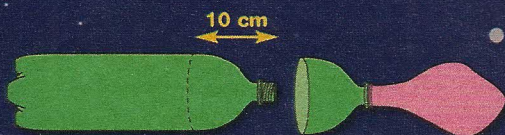
3 Pinte a rampa de branco e deixe secar. Depois, pinte com tinta colorida.

4 Prenda a rampa com fita adesiva em uma superfície lisa.

D
B C B
A

LANÇADOR

1 Recorte a garrafa e retire a tampinha.

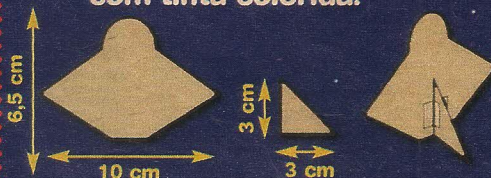
2 Encaixe o bico da bexiga na boca, mas não passe do anel para não estourá-la.

10 cm

DISCO VOADOR

1 Copie quatro moldes no papelão seguindo as medidas.

2 Marque quantos pontos vale cada nave: 10, 20, 30 ou 40.

3 Recorte quatro suportes seguindo o modelo, cole atrás dos discos e pinte com tinta colorida.

10 20 30 40

COMO JOGAR

1 Coloque os discos voadores em cima da rampa.

2 Ponha a bolinha dentro da garrafa, estique a bexiga e lance-a em direção às naves para derrubá-las.

3 Cada jogador tem direito a um tiro por vez.

4 Depois que as naves forem derrubadas, contem os pontos.

NA HORA CERTA

Os bichos não têm relógio, mas percebem a passagem do tempo e dão dicas sobre as mudanças no ambiente.

DE OLHO NOS PONTEIROS

Todo ser vivo possui um mecanismo interno chamado relógio biológico que controla funções importantes do organismo, como a variação de temperatura do corpo e os períodos de atividade e de sono. Dependendo da espécie e das condições em que um animal vive, esse relógio é influenciado pela luz, pelo clima e por muitos outros fatores.

Os bichos captam as variações do ambiente e seu cérebro avisa que a hora é boa para dormir ou para ficar acordado, que é preciso comer mais para reservar energia ou que chegou a época de fazer longas viagens de migração.

JÁ PARA A CAMA!

Coruja no céu é sinal de que a noite está chegando. É que essas aves passam o dia todo dormindo, mas nunca se atrasam. Quando o Sol vai baixando e começa a anoitecer, elas acordam e se preparam para sair de suas tocas em busca de pequenos roedores, lagartos e anfíbios. Elas preferem sair à noite porque a concorrência nas caçadas é menor e o risco de serem pegas por outros animais também.

PREPARE-SE PARA O FRIO

Nas matas dos Estados Unidos, quando os ursos somem é sinal de que o calor está indo embora e as estações mais frias estão se aproximando. Durante o verão, eles estão agitados e sempre em busca de comida. Assim acumulam gordura para o inverno, quando seu metabolismo fica muito lento e eles passam meses dormindo.

DORMINDO COM AS GALINHAS

A pontualidade na hora de dormir é o forte dos **macacos parauaçus**, que pegam no sono sempre às 3 horas da tarde. Eles vivem nas matas da América do Sul e seu relógio biológico se acostumou a seguir esse horário automaticamente. Dessa forma, eles ficam longe de predadores como onças, que costumam sair para caçar no final da tarde.

TEMPO DE FLORES

No sul dos Estados Unidos e norte do México, perto do mês de agosto, as pessoas começam a notar grupos de **borboletas** pelos céus. É sinal de que o inverno está chegando. A turma de borboletas monarca vem do norte do continente, pois elas percebem que os dias estão mais curtos e o frio está chegando. Viajam quase 5 mil quilômetros em busca de áreas mais quentes, onde há alimento de sobra.

HORA DE ACORDAR

Todo dia de manhã, é a mesma coisa: logo que o Sol nasce, o galo canta alto e com toda animação. Para nós é um sinal de que está na hora de despertar, mas para o galo essa é a forma de manter o controle de seu território e das outras aves que vivem no galinheiro. Como os **galos** são aves diurnas, seu corpo tem uma espécie de relógio interno, que indica que ele descansou por um certo número de horas. Passado esse tempo, ele acorda e canta, para avisar que está ali e que é o chefe do galinheiro.

SECA À VISTA

Quando começam a aparecer grupos de **gnus** no Quênia, um país da África, já se sabe que chegou a temporada de seca na região. Todo ano, entre os meses de junho e julho, os gnus saem do noroeste da Tanzânia, onde os rios secam quase completamente, e vão para as planícies do Quênia, galopando por mais de 1000 quilômetros. Lá eles encontram pasto e muita água, cujo cheiro sentem a 200 quilômetros de distância.

CONSULTORIA: ELEONORE SETZ (zoóloga da Unicamp).

FOTOS: CORBIS

QUEBRA-CAB

Chame a turma para brincar na cozinha e prepare um bolo que pode ter diferentes formas.

FAÇA O BOLO DE LARANJA

Você vai precisar de:

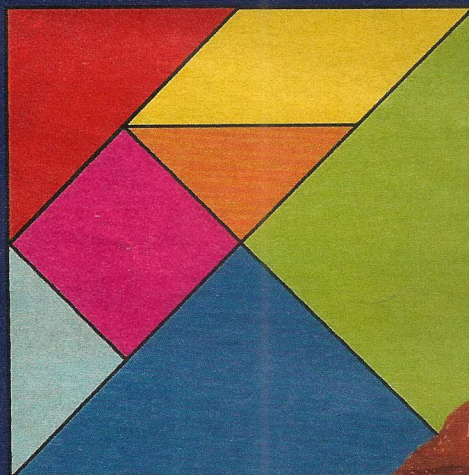
- 1 laranja com casca
- 2 xícaras de chá de farinha de trigo
- 1 1/2 xícara de chá de açúcar
- 1 colher de sopa de fermento em pó
- 3 ovos
- 1/2 xícara de chá de óleo
- doce de leite

1. Lave muito bem a laranja e peça a um adulto que a corte em quatro partes e retire as sementes e a parte branca.
2. Em uma tigela, misture a farinha, o açúcar e o fermento. Coloque no no liquidificador junto com os ovos, o óleo e a laranja. Bata tudo.
3. Unte uma assadeira com margarina e farinha e despeje a massa. Peça a seu ajudante que a leve ao forno por uns 20 minutos.
4. Diga ao ajudante para tirar o bolo do forno. Espere esfriar e desenforme. Corte uma das laterais do bolo formando um quadrado. Cubra com doce de leite.

MONTE O TANGRAM

Você vai precisar de:

- 1 papel quadrado

Corte o bolo em sete partes, seguindo o esquema.

Depois, recorte o quadrado de papel da mesma maneira. Tente formar figuras mudando a posição das peças de papel. Quando criar uma de que goste, posicione os pedaços de bolo do mesmo jeito.

No quadro da página ao lado, existem alguns desenhos que podem ser formados com as peças do tangram.

Você escolhe um deles para montar seu bolo ou inventa seu próprio desenho.

Use a criatividade e divirta-se, pois é possível formar milhares de figuras com as sete peças do tangram.

EÇA PARA COMER

ESCOLHA O DESENHO DO SEU BOLO

FOTO: LEO FELTRAN

BRINCADEIRA EM PEDAÇOS

Ninguém sabe como o tangram foi inventado, mas ele existe desde o século 6 antes de Cristo. A regra da brincadeira é utilizar sempre as sete peças do quebra-cabeça para formar as figuras.

Uma antiga lenda chinesa conta que o tangram surgiu por acaso. Certo dia, um monge deixou cair no chão um azulejo quadrado muito valioso, que se partiu em sete partes.

Ele tentou juntar os pedaços do azulejo e percebeu que, dependendo da maneira como posicionava as peças, podia criar desenhos de objetos, bichos e pessoas e de tudo o que existe no Universo.

MARIO EM PERIGO

Salve o herói no jogo Super Mario 64 DS, uma aventura especial para o novo console Nintendo DS.

Nessa nova aventura, Mario chama os amigos Wario e Luigi para visitar a Princesa Peach. Chegando ao castelo, o trio de heróis some misteriosamente.

Yoshi tem de encontrar os amigos, recuperar 150 estrelas espalhadas pelas fases e descobrir quem está por trás dessa maldade. Para isso você precisa cumprir vários objetivos em cada estágio.

No começo, só é possível utilizar Yoshi, mas quando você avança no jogo os outros personagens são liberados. Fique ligado, pois para vencer alguns desafios é preciso usar as habilidades específicas de cada herói.

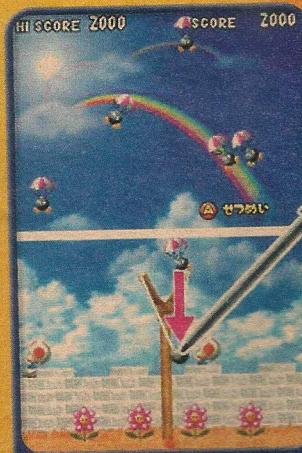
Faça de tudo para pegar as chaves que abrem os minijogos. Eles são bem legais e ficam ainda mais divertidos com os recursos do novo console. Outra boa notícia é que com apenas um cartucho dá para jogar uma partida contra três jogadores que tenham o videogame. Nesse caso, todos participam de uma gincana maluca.

NOVIDADE

O Nintendo DS é um novo videogame portátil com duas telas. A de cima é comum e a de baixo é sensível ao toque para você controlar os personagens com uma caneta especial ou um dedal. Os cartuchos são bem menores, mas o videogame é compatível com cartuchos de GBA e tem recursos de comunicação sem fio para jogar em dupla ou mesmo trocar mensagens com outro usuário que esteja por perto.

Quando o chefe cair, pule e aperte R para cair nas costas dele.

Yoshi engole inimigos e coloca ovos que são arremessados.

No mapa: Yoshi põe o chapéu de Mario para ter suas habilidades.

Passe andando devagar para não acordar a planta.

DIVULGAÇÃO

Qual é o cúmulo d
As vacas darem lei
Qual é a cidade do Ceará que, se
tirarmos a primeira
Crat
O que o mic
sua
LAVRAS
Arroz. Começa
Qual o chá
Por que o
arqueólogo
vive aborrecido?
Porque sempre
encontra seu
trabalho em ruínas.
Quem é capaz de parar
o trem com as mãos?
O maquinista.
antos ovos você é capaz de comer
com o estômago vazio?
Só um. Depois disso, o estômago
não está mais vazio.
Quem é a namorada do trem?
PIADAS · PEGADINHAS
RECREIO
ESPECIAL
Abril
Já não
falei pra parar
de contar piadas
sobre a minha
família?
Mais de
450 piadas para
você morrer
de rir!
CHARADAS · O QUE É?
80 páginas
com pegadinhas,
cúmulos, pontinhos,
o que é...
As melhores piadas selecionadas pela RECREIO.
Você não vai parar de rir! Já nas bancas!
wgcomunicação

PASSATEMPO
Cadê?
Prenda a respiração, mergulhe e encontre as figuras em destaque!
BIRY

Resposta na
página 42.

CIÊNCIA

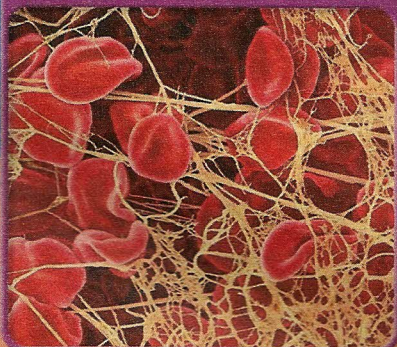
AAAiiiii

Entenda como o nosso corpo reage aos machucados.

Ninguém consegue escapar de um tombo de vez em quando. Por sorte, nosso organismo reage rápido. Quando a gente se machuca, perde um pedaço de pele e aí um exército de soldados do corpo entra em ação. Primeiro, algumas células se unem a enzimas, que são substâncias produzidas pelo organismo, e vão até o local para evitar a entrada de bactérias invasoras.

Em seguida, proteínas se juntam no machucado, formando uma rede fininha que segura as partículas do sangue chamadas de plaquetas. Em contato com o ar, a parede de plaquetas seca e forma a casquinha que a gente conhece.

Ela protege e evita a saída de sangue. Por baixo dela, o trabalho não pára: as células se multiplicam para substituir a pele. Em cerca de 15 dias, a nova camada de pele já se formou e a casquinha seca e se descola. Aí você vê que o conserto está feito e sua pele ficou novinha.

Uma rede de proteínas segura células que formam a casquinha do machucado.

SPL

CONSULTORIA: LUIZ CLÁUDIO CANDIDO (cirurgião plástico) e OTÁVIO MACEDO (dermatologista).

VOCÊ SABIA QUE...

Estamos o tempo todo trocando de pele? Nossa pele tem três camadas bem unidas. As células da camada inferior vão se multiplicando e empurrando as que ficam na superfície, que se descolam e se soltam.

FAÇA A SUA PARTE

- Se você ralar sua pele, lave o local com água e sabão, sem esfregar.
- Mantenha o machucado sempre protegido com um curativo, para evitar novas batidas e arranhões. Ele tem de ser trocado sempre que estiver sujo ou úmido.
- Nunca arranque a casquinha. Se ela for retirada, pode deixar marca e a cicatrização demora mais.
- Uma alimentação equilibrada com carnes, frutas, verduras e legumes fortalece o organismo e faz com que a cicatrização ocorra normalmente.

ILUSTRAÇÃO: CRIS EICH & JEAN CLAUDE

MICOS

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

Tem coisa mais chata do que pagar mico? Veja aqui algumas dicas para dar a volta por cima e transformar tudo em diversão.

Quem é a amiga que você trouxe?

Onde?

MAS E EU?

Você leva um amigo para passar férias na praia e chegando lá ele faz amizade com outras pessoas.

SOLUÇÃO

Você não precisa se sentir deixado de lado só porque seu amigo se enturmou. Em vez de morrer de ciúmes, procure conhecer melhor os novos amigos que ele fez. Proponha programas e brincadeiras que possam fazer juntos. Assim vocês vão acabar formando uma turma animada.

SAUDADES...

Você vai para um acampamento e acha tudo sem graça, não gosta dos colegas de quarto e fica com vontade de voltar.

SOLUÇÃO

É normal se sentir estranho na primeira vez que vai a um acampamento. Entre nas brincadeiras para conhecer mais gente e se enturmar.

Se ainda assim não se divertir e a saudade continuar, ligue para seus pais. Conte o que está sentindo e, se for o caso, peça que busquem você mais cedo.

QUERO BATATA FRITA!

Você viaja e estranha a comida, acha tudo ruim e esquisito. E agora? Vai passar as férias em jejum?

SOLUÇÃO

Já pensou se todos os grandes aventureiros tivessem de levar uma mochila com seus lanches sempre que viajam? Certamente eles não iriam muito longe. Quando visitamos lugares diferentes, é legal conhecer outros tipos de comida. Antes de reclamar e dizer que não gosta de nada, tente experimentar pratos novos com ingredientes de que gosta. Você pode se surpreender e querer repetir!

DE FÉRIAS

MIM, PELE-VERMELHA!

No primeiro dia de praia, você abusou do sol e ficou vermelho como pimentão. Agora não dá nem para se mexer.

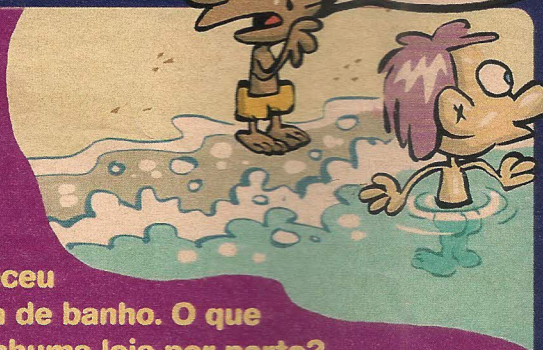
SOLUÇÃO

Para evitar esse mico, nem pense em tomar sol sem passar um bom protetor solar e colocar um boné. Assim você não prejudica a saúde e não perde dias de férias. Se por algum descuido você se queimar demais, o jeito é ficar em casa até que a pele pare de arder. Beba muito líquido e, quando a dor passar, volte à praia. Mas use protetor e evite tomar sol entre 11 e 16 horas.

CADÊ MINHA ROUPA?

Animado com a viagem para a praia, você chega lá num dia lindo e percebe que esqueceu de pegar sua roupa de banho. O que fazer se não há nenhuma loja por perto?

SOLUÇÃO

Não vale a pena perder o dia na praia por isso. Improvise usando um short e uma camiseta ou peça uma roupa de praia emprestada para alguém e faça de tudo para se divertir. Afinal você está esperando por essas férias faz tempo. À noite, peça a seus pais que saiam com você para comprar uma roupa de praia nova e bem legal.

PASSEIO ANIMAL

Férias na fazenda são muito divertidas. Pelo menos era o que você pensava até descobrir que morre de medo de vacas e tem pavor de levar um coice de cavalo.

SOLUÇÃO

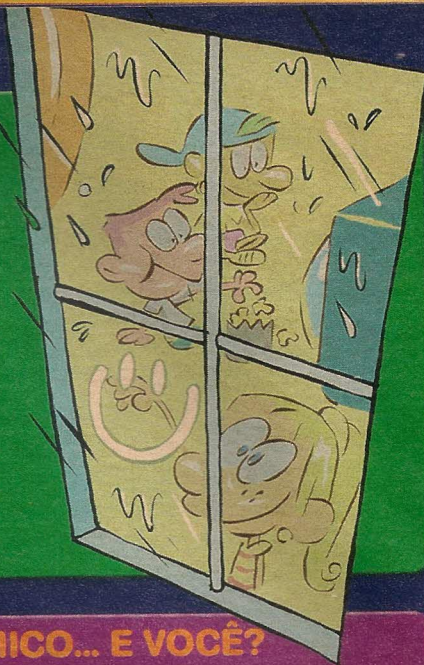
Bichos de fazenda não costumam fazer mal a ninguém a menos que sejam incomodados. Faça passeios curtos e vá se habituando com os animais. E nada de gritos ou de correrias para não assustá-los. Aos poucos você vai conseguir se aproximar deles. Só é bom manter distância de fêmeas com filhotes, pois elas podem ficar bravas se acharem que os bebês estão em perigo.

JEAN GALVÃO

PRAIA COM CHUVA

Você passa semanas sonhando com aquela praia maravilhosa, só que quando chega lá não pára de chover.

SOLUÇÃO

Ficar reclamando só aumenta a chateação. O jeito é se prevenir e colocar sempre na bagagem jogos, brinquedos, revistas e muitos gibis. Se a viagem for longa, pode até valer a pena levar seu videogame. Outra boa saída para uma tarde de chuva é ir para a cozinha e inventar um sanduíche diferente ou uma vitamina bem gostosa com frutas e sorvetes.

BANDEIRA DA PAZ

Você vai passar férias na casa de um primo em outra cidade e no primeiro dia briga com ele e vocês ficam sem se falar.

SOLUÇÃO

Mesmo que você tenha toda a razão do mundo, vai ser melhor procurar seu primo para resolver o mal-entendido. Lembre-se de que está na casa dele e bancar o cabeça-dura vai piorar as coisas para o seu lado. Depois de fazer as pazes, vocês vão se sentir ainda mais amigos.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

ELES JÁ PAGARAM MICO... E VOCÊ?

Conheça histórias de quem teve problemas nas férias.

"Levei minha amiga Taís para Águas de Igaratá, no interior de São Paulo. Não sei o que o povo de lá comeu, mas as pessoas não paravam de soltar pum na nossa frente. Fiquei morrendo de vergonha."
Bruna S. Fernandes 12 anos

"Viajei com minha mãe, meus tios e meus primos. Ficamos em um hotel legal, com piscina e cavalos, mas só choveu. Os adultos só queriam fazer compras e a gente era obrigado a ir junto. O pior é que em todas as fotos que tiramos estamos com ridículas capas amarelas. Parecemos uns patos molhados."
Francisco F. Marques 7 anos

"Uma semana antes de ir pra Disney, eu fui jogar bola e levei o maior tombo. Aí tive de viajar com o braço engessado."
Mário C. Nascimento 10 anos

"Nas férias, fui com uns amigos para um parque aquático. A chuva foi junto. Quando chegamos, já estava chovendo e os brinquedos começaram a fechar. Só foi piorando. Depois, no restaurante, acabou a luz. Fiquei sem comer, porque eles não tinham como fazer a comida sem energia. Voltamos para casa debaixo do maior temporal e com fome."
Natham A. Barreira 12 anos

"Viajei para a casa da minha avó que mora na praia. Um dia, acordei e resolvi aprontar com minha irmã. Na hora do café, eu coloquei uma gema de ovo na cadeira dela, mas quem se sentou lá foi minha mãe. Ela ficou bem brava e, de castigo, eu tive que lavar a louça durante todo o mês de férias."
Raíza C. Garcia 8 anos

Depressa!!!

RRRRR

É a sua vez! Mande sua história de férias para o site da RECREIO

www.RECREIOONLINE.com.br

DISNEY LILO & STITCH

A ORIGEM DO STITCH

NUM LABORATÓRIO ALIENÍGENA, UMA INCRÍVEL CRIATURA ESTÁ PRESTES A NASCER! ELA UM DIA SERÁ CONHECIDA COMO... STITCH!

EU, JUMBA JOOKIBA, VOU CRIAR O MONSTRO DEFINITIVO!

VOU DAR VIDA AO MAGNÍFICO JUMBATROM 6000!

BOA, DOUTOR!

A TENTATIVA 626 PODE DAR CERTO!

CALE-SE, NÚMERO 625!

A GALÁXIA CONSIDERA MEU TRABALHO ILEGAL. MAS NADA VAI DETER MINHA GENIALIDADE!
CLAC
ME DÊ OUTRO SANDUÍCHE, 531. UM GOSTOSO, DESTA VEZ.
NÃO SEI QUANTO A VOCÊS, MAS EU VOU ME ESCONDER.

AAH! A PROTOMATÉRIA!
VOU MISTURÁ-LA COM OS GENES DOS SERES MAIS FORTES E BRAVOS DO UNIVERSO...
...E PÔR UM POUCO DO MEU CÉREBRO E BELEZA!
EU TAMBÉM NASCI ASSIM? BLERGH!

HÃ... NEM TODAS AS CRIATURAS PARECEM FEROZES...

COMO AQUELE FILHOTE ENTROU ALI?

DEIXA PRA LÁ! AGORA VOU CARREGAR A CRIATURA COM INCRÍVEIS PODERES E MUITA ENERGIA!
ESTE É O MOMENTO MAIS IMPORTANTE DE TODOS OS TEMPOS!
QUER UM SANDUBA?
LÓGICO! ESTOU FAMINTO!

VOCÊ É UM FRACASSO COMO MONSTRO, 625. MAS FAZ SANDUÍCHES DELICIOSOS!
É UM DOM QUE EU TENHO.
EI, DOUTOR... VEJA SÓ!

ESTÁ VIVO! MEU MONSTRO ESTÁ VIVO!
E ASSIM, DA MÁQUINA EXTRAORDINÁRIA, SURGE...

...STITCH!
DOUTOR! VOCÊ REGULOU SEU EQUIPAMENTO PRA "NANICO ESQUISITO" DE NOVO?

ACHO QUE...
...FALHEI OUTRA VEZ! BAH!

PONHA UMA ETIQUETA NELE E COLOQUE-O COM OS OUTROS! AMANHÃ EU VOU CRIAR UM MONSTRO ESTUPENDO!
BEM-VINDO AO CLUBE, 626! FIQUE PARADO ENQUANTO EU...

DE REPENTE...
CRÁÁÁS
CERTO! ESQUEÇA A COLEIRA...
BONC
CRUNCH
DOUTOR! DÊ UMA OLHADA NO 626! ELE NÃO PÁRA! É DIFERENTE DE TODOS!
TEREI CRIADO O MONSTRO DEFINITIVO?
UMA CRIATURA TÃO FEROZ E PODEROSA, QUE...
EI! ELE VEM PRA CIMA DE MIM!
SEU MONSTRINHO! O QUE VOCÊ QUER?
MEU... SANDUÍCHE?
VOCÊ É ESTRANHO, 626... MESMO COMPARADO ÀS MINHAS CRIAÇÕES!
VOU FICAR DE OLHO EM VOCÊ!
LIGUE O JUMBATROM, DOUTOR! TALVEZ A TENTATIVA 627 FUNCIONE!
FIM

Disney PIXAR PROCURANDO NEMO

CORAGEM A TODA PROVA

UM NOVO DIA ACABA DE NASCER. PORÉM, NO AQUÁRIO DO DENTISTA, OS PEIXES JÁ ESTÃO TRABALHANDO DURO.

VOCÊ TEM DE ENTRAR EM FORMA PRO MEU NOVO PLANO DE FUGA.
MAS EU ESTOU BEM FORTE!
VAI PRECISAR DE CORAGEM TAMBÉM. O MUNDO LÁ FORA É PERIGOSO.
AS FUGAS QUE TENTEI, AS BATALHAS QUE LUTEI... AH, SE EU PUDESSE LHE CONTAR TUDO!
POR FAVOR, GILL! QUERO SABER COMO FOI!
LÁ VAMOS NÓS OUTRA VEZ!
JÁ DECOREI AS AVENTURAS DO GILL!

QUANTAS VEZES JÁ ESCUTAMOS ESSAS HISTÓRIAS?

VÁRIAS! MAS EU TIVE UMA IDÉIA!

É O EPISÓDIO DAS BOLHAS?

CHEGUEI PERTO DA PAREDE DO AQUÁRIO. EU VIA A SAÍDA...

ENTÃO, A MÃO DE UMA CRIANÇA BATEU NO VIDRO!

TUMP

AHÁ! EU NÃO DESISTI, POIS NADA ME ASSUSTA!

UAU! E DEPOIS?

SURPRESA!
VOCÊ SEMPRE CAI NESSA, GILL!
NADA ASSUSTA VOCÊ, HEIN?
HÃ... MUITO ENGRAÇADO, AMIGOS.
É DE PLÁSTICO!
EU SABIA, NEMO. SÓ QUERIA LHE MOSTRAR O QUE NÃO FAZER!
CLARO, GILL. CLARO!
FIM

PASSATEMPO

ENIGMA

Apesar da aparência rude, estes valentões estão apaixonados. Leia as dicas e tente descobrir o nome de cada um deles.

- Tundra, Gora e Thor têm elmo com chifres.
- Hublat e Thor enfeitam o corpo com caveiras.
- Harukan tem elmo com chifres virados para baixo.
- Gora usa brinco.
- Goruk não usa nada amarelo.

Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h
e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
Ligue para:
59TZ
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que o ET foi fazer em São Paulo?
Visitar o Tio Etê (Tietê).
Júlio Neto, 10 anos
Jundiaí – SP

Por que o jacaré tomou o cartão de crédito do jacarezinho?
Porque o jacarezinho comprou muito e mandou o jacarepaguá.
Ana Beatriz, 11 anos
Passos – MG

Qual a diferença entre o armário e o sacolão?
No armário, a gente acha chá e no sacolão, há chuchu.
João B. de Paula e Silva, 7 anos
Belo Horizonte – MG

Quem é o anjo do banheiro?
O anjolejo (azulejo).

O que não tem começo nem meio nem fim?
O círculo.
Leonardo G. Teixeira
Curitiba – PR

O que o carro diz quando está com fome?
Estofamento (estou faminto).
Diana Monteiro
Por e-mail

Por que os biscoitos de água e sal não são feitos apenas de água e sal?
Porque senão o mar seria um enorme biscoito.
Cláudio Rossetti
Santa Maria – RS

O que dá juntar duas fatias de pão, queijo e um macaco?
X-panzé.
Luís Carlos, 8 anos
Por e-mail

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Claudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Roberta Viganó
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte), Daniel Niewenhuizen e Tatiana Penido (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial Beatriz de Cassia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Sylvia Mazza **PLANEJAMENTO E PROCESSOS** Cheng Ge Chuan e Sandra Laham **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Bl.c. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negocios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Americas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 253, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828.
www.assineabril.com.br
Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

PASSATEMPO
Fique de olho
Qual dos filhotes tem exatamente as mesmas características da mamãe dragão?
Resposta na página 42.
SANDER

Este é o Matheus Alcântara Alves passando as férias na praia de Piúma, no Espírito Santo.
JUIZ DE FORA – MG

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

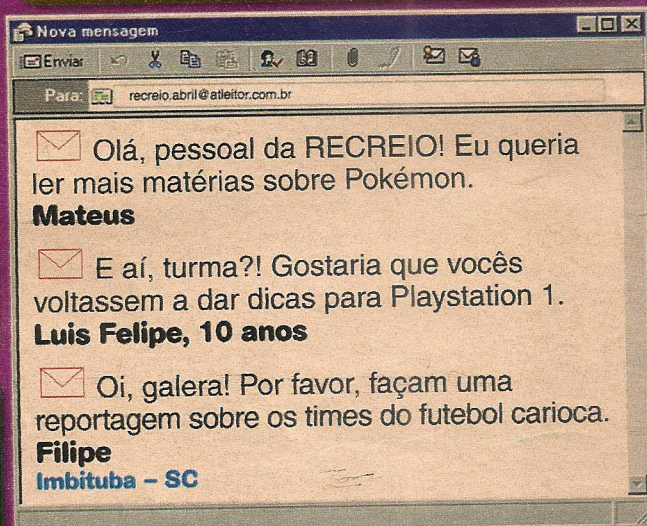
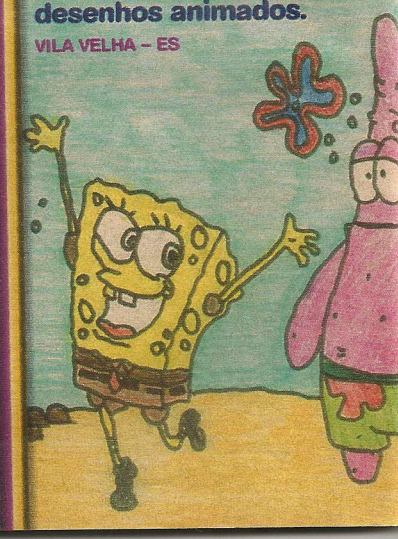
Sugiro que coloquem mais textos sobre Bob Esponja.
RODRIGO F. GOMES
PARANAGUÁ – PR

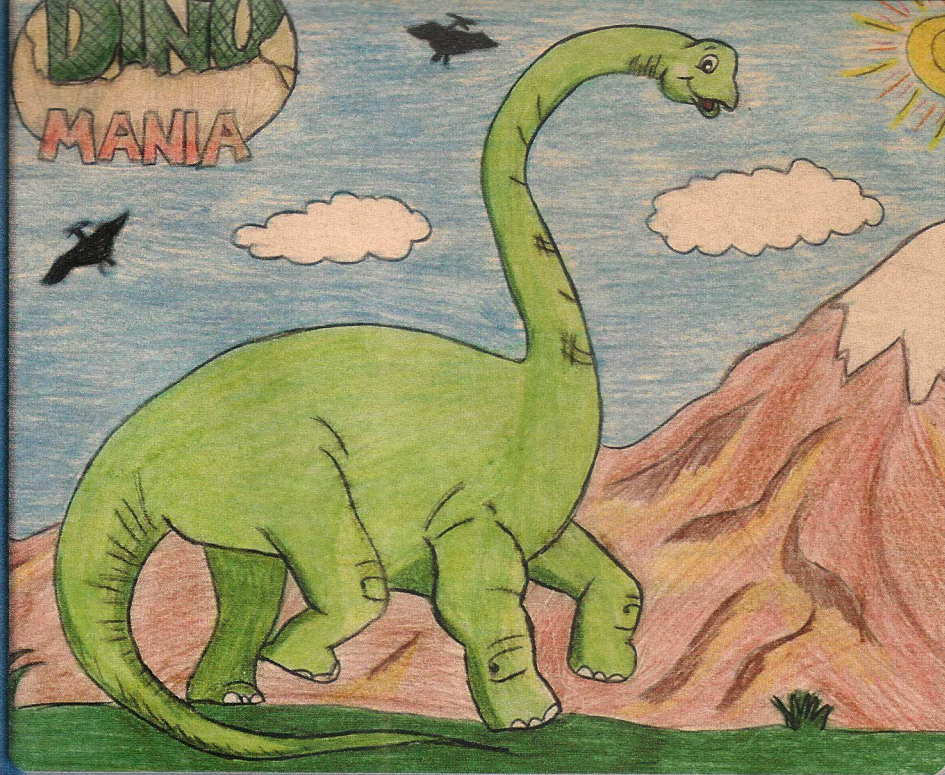
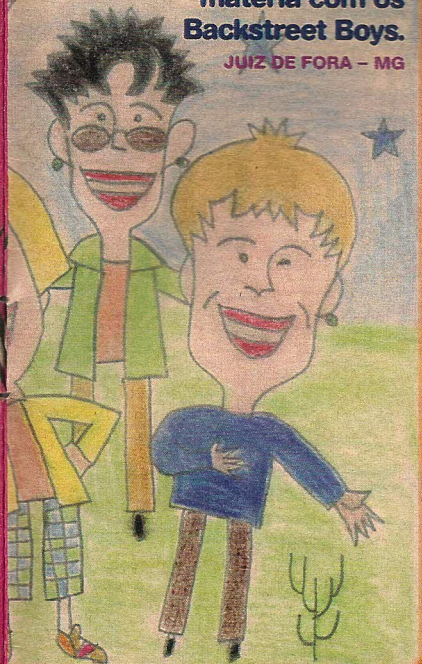
Sou supercraque no *Cadê?* e curti a matéria da Hello Kitty.
TARA AMARAL
CRATEUS – CE

Olá, pessoal da RECREIO! Eu queria ler mais matérias sobre Pokémon.
Mateus

E aí, turma?! Gostaria que vocês voltassem a dar dicas para Playstation 1.
Luis Felipe, 10 anos

Oi, galera! Por favor, façam uma reportagem sobre os times do futebol carioca.
Filipe
Imbituba – SC

A Mayara Isabella se inspirou na turma do Mario para fazer seu desenho.
BIGUAÇU – SC

A Lorena, de 9 anos, quer saber mais sobre os criadores de desenhos animados.
VILA VELHA – ES

A Rita da Silva sugere uma matéria com os Backstreet Boys.
JUIZ DE FORA – MG

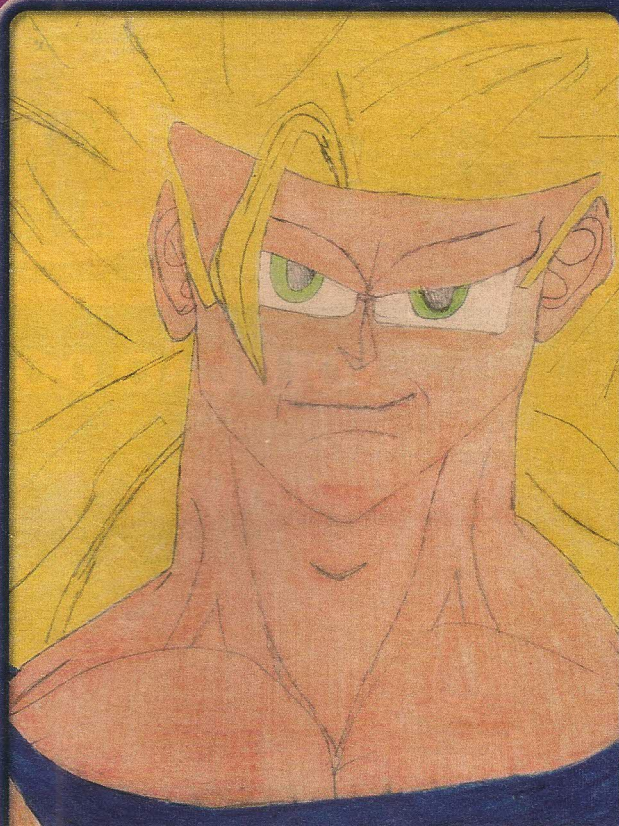
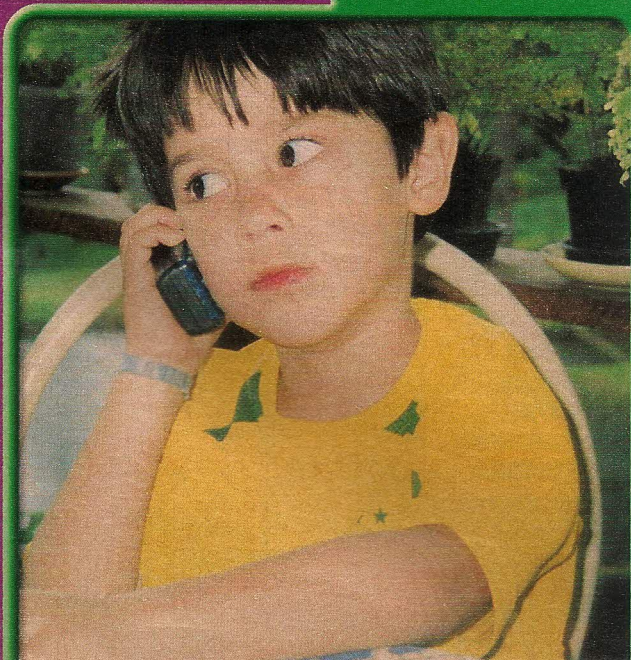
O Haran Moraes Amorim, de 11 anos, quer uma matéria sobre golfinhos.
EMBU – SP

Gosto muito de balé e queria uma matéria sobre o assunto.
JANINE DIAS FERREIRA
PETRÓPOLIS – RJ

Gosto de A Hora do Recreio e quero saber mais sobre o desenho.
LUANA, 9 ANOS
BEBEDOURO – SP

Oi, pessoal! Tenho um hamster que se chama Bombom e eu gostaria de saber mais sobre a vida dele. Que tal uma matéria na seção *Bichos* sobre esses animaizinhos fofos?
DAYANE ZULIANELO
CAXIAS DO SUL – RS

Este é o desenho da Amanda Larissa.
MACEIÓ – AL

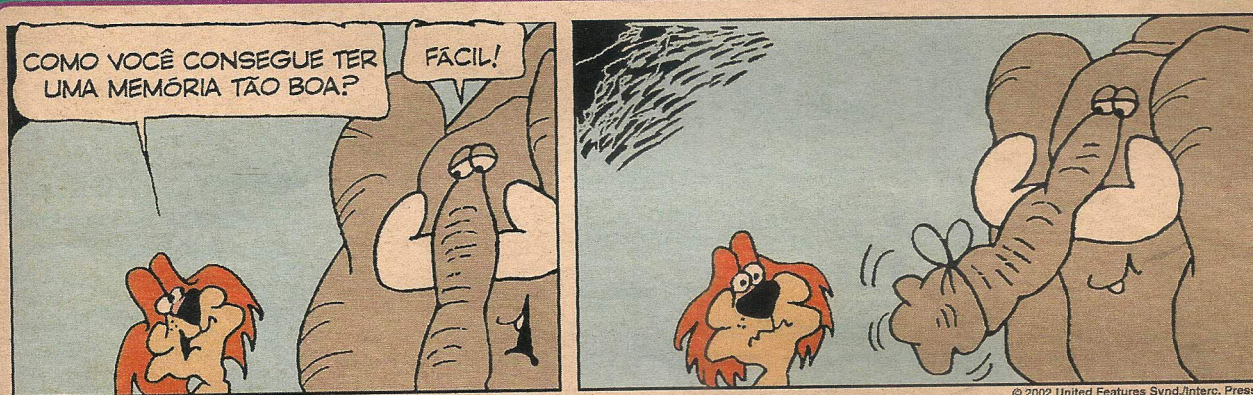
O Teodoro Machado Saldanha se diverte muito com as piadas da revista.
SÃO PAULO – SP

Este é o desenho poderoso do Pedro Heinrick Coelho Amorim.
SÃO PAULO – SP

TIRINHAS?!

Animatiras

por Jean Galvão

MEU QUEBRA-CABEÇA FICOU MAIS FÁCIL DE MONTAR.

Bichos

por Fred Wagner

Mamãe Ganso

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

- A GORUK
- B GORA
- C THOR
- D HUBLAT
- E HARUKAN
- F TUNDRA

Página 39